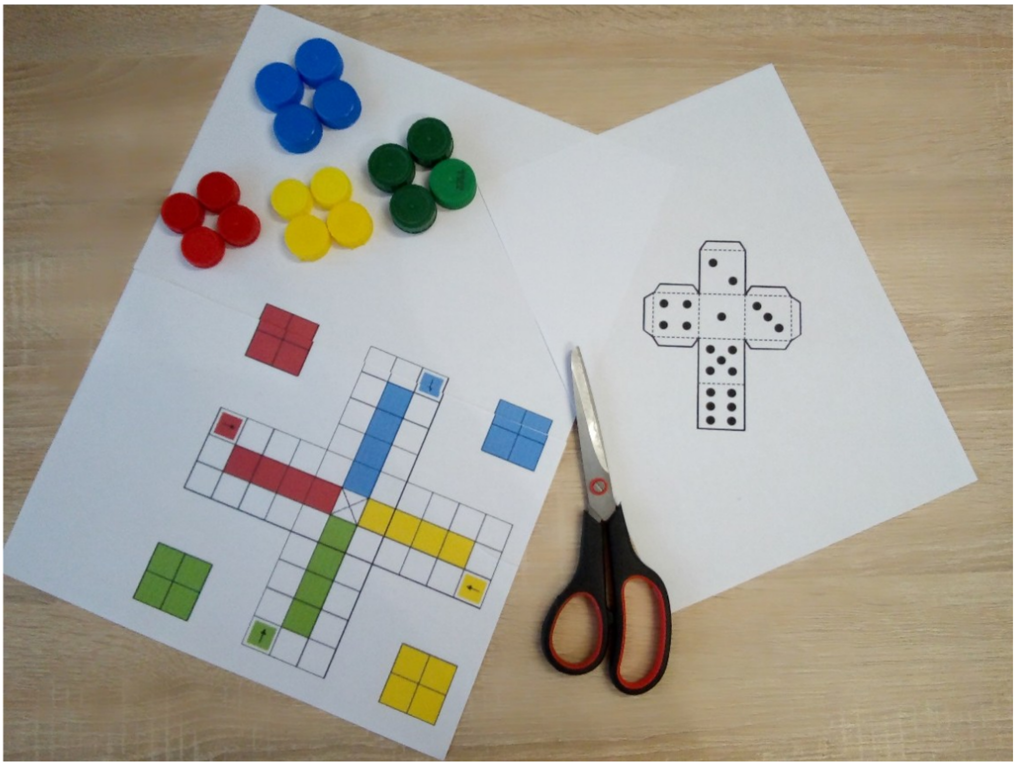
Gra planszowa „Chińczyk”

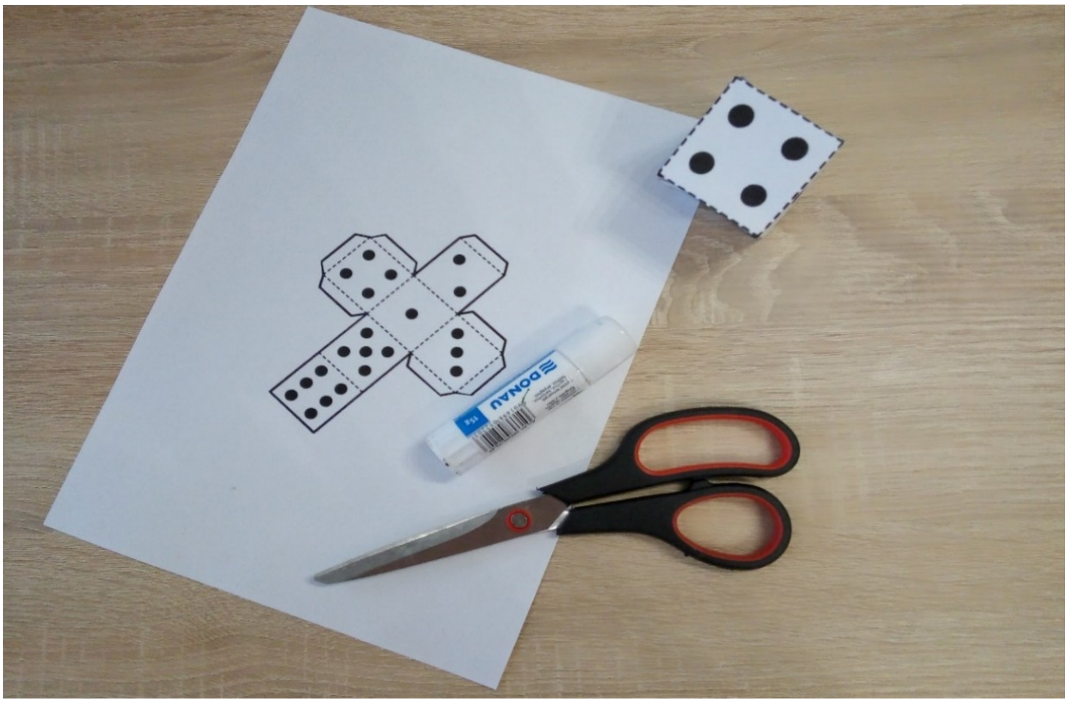
Ulubiona gra uczniów w wersji do przygotowania w domu.



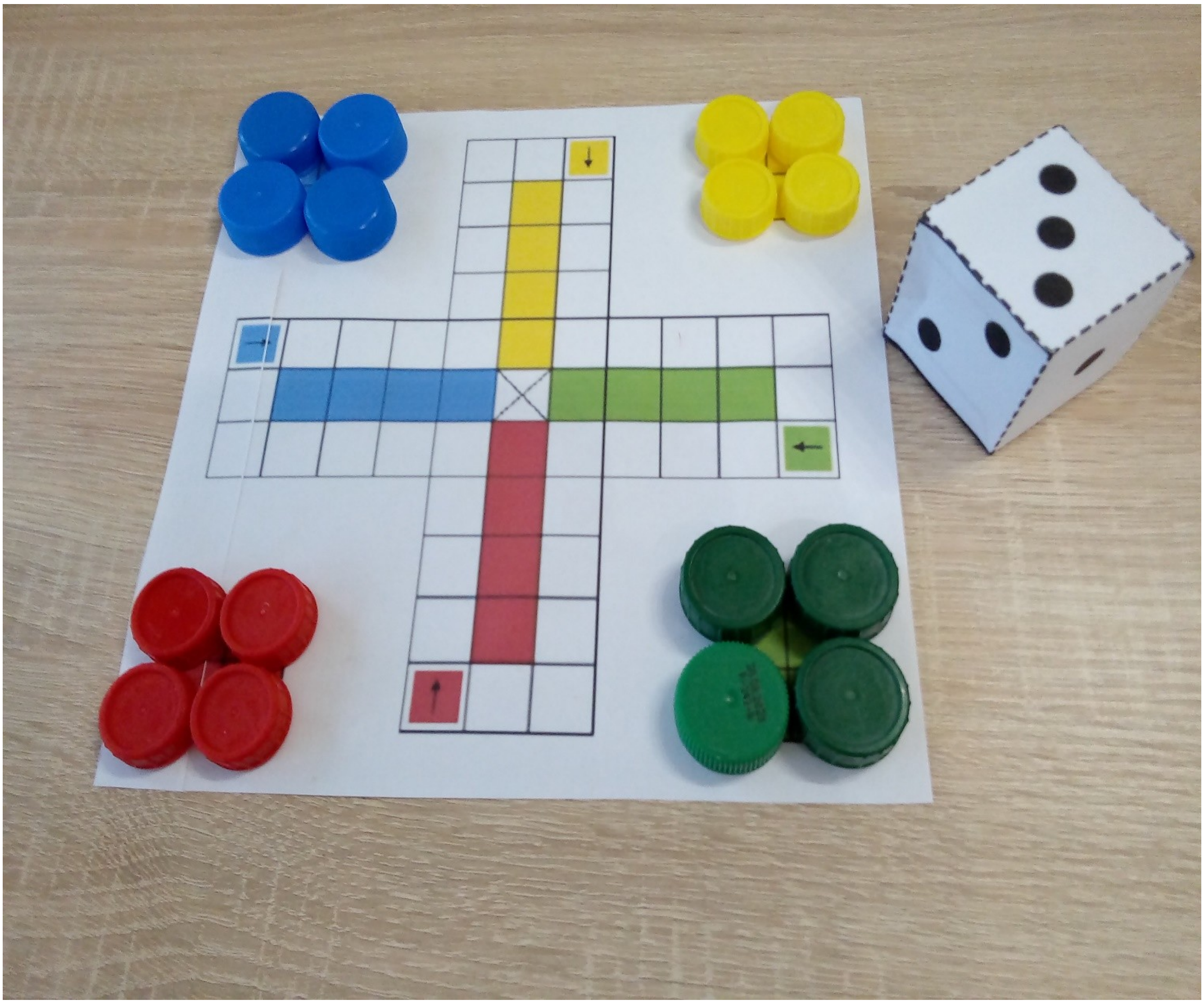
Wydrukuj i wytnij planszę do gry.

Przygotuj nakrętki po napojach po 4 sztuki w 4 różnych kolorach.

Jeżeli nie masz kostki do gry możesz ją zrobić samodzielnie☺
(Elementy i zasady gry znajdziesz poniżej).



Gotowa gra ☺

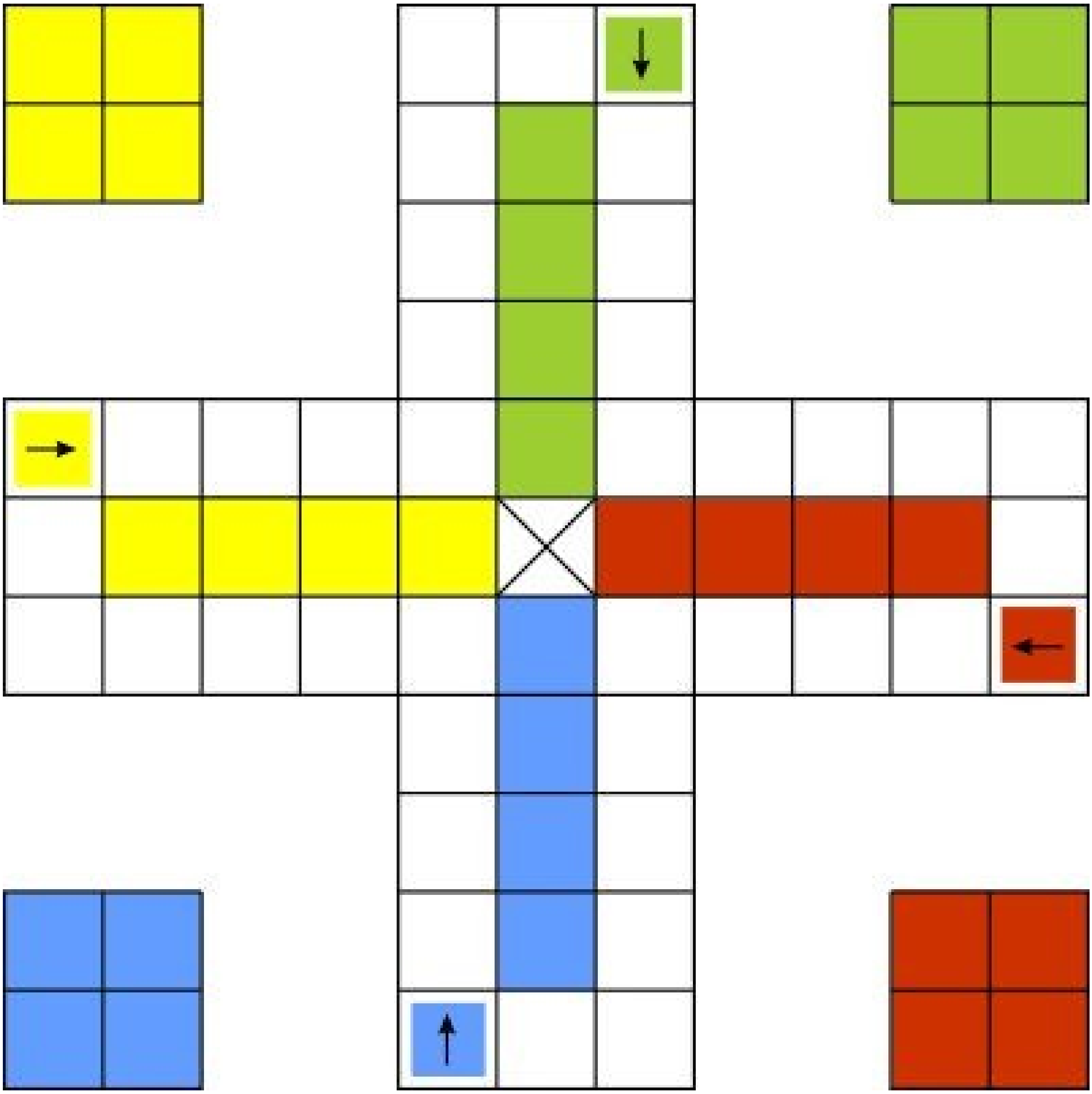


Zaproście rodzeństwo lub rodziców do wspólnej gry!

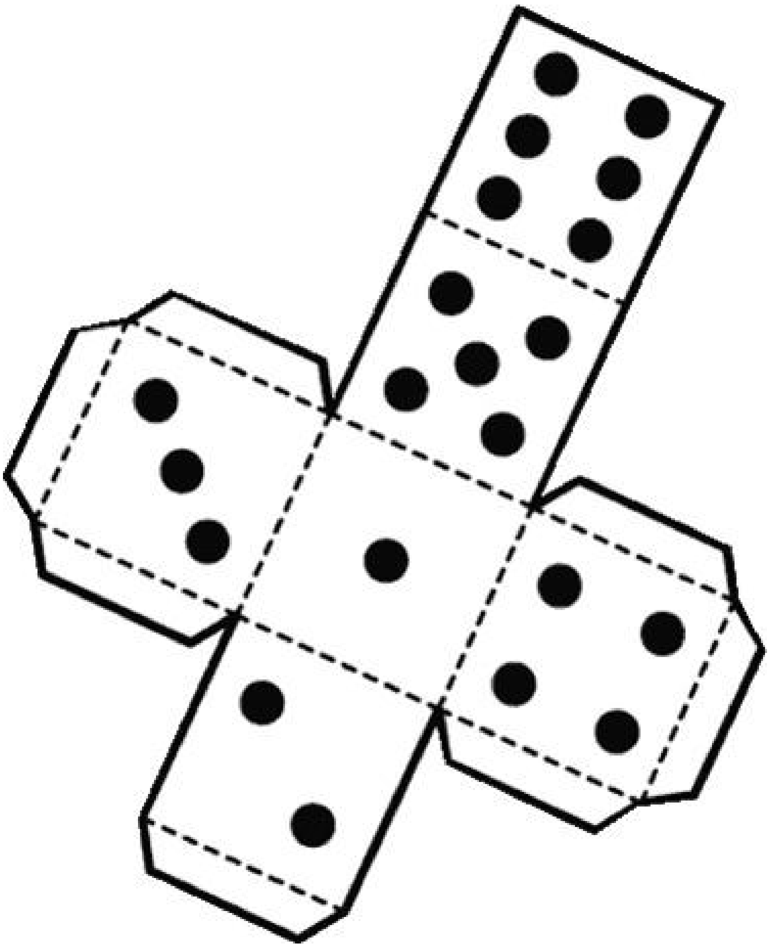
Życzę udanej zabawy! ☺

Żaneta Jędrysiak-Skawińska

Plansza do wydrukowania



Kostka do gry do samodzielnego wycięcia i złożenia



Zasady i przebieg gry

Chińczyk to gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób . Do rozgrywki potrzebujemy planszy, 16 pionków (cztery po 4 sztuki w czterech różnych kolorach) oraz kostki do gry.

- Gracze w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po trzy razy, aż do momentu, kiedy któryś z nich wyrzuci kostką liczbę 6 - wtedy ustawia jeden ze swoich czterech pionków na polu startowym (strzałka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by następnie przesunąć pionek o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wyrzuci kostką.
- Gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką.
- Ten gracz, który wyrzuci 6 oczek, ma prawo do kolejnego rzutu. Jeżeli wyrzuci 6, a następnie to powtórzy, rzuca jeszcze raz, robiąc to do momentu, aż liczba oczek na kostce będzie inna. Przykład: jeżeli gracz wyrzuci 6, a następnie 3, przesuwa swój pionek o 9 pól (6+3=9). Jeśli wyrzuci kolejno: 6,6,4 to przesuwa swój pionek o 16 pól (6+6+4=16). Gracz po wyrzuceniu 6 oczek, może także wyprowadzić ze "schowka" kolejny pionek.
- Pionki mogą nad sobą przeskakiwać.
- Jeżeli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zbity i wraca do swojego "schowka". Zasada ta nie dotyczy pola startowego.
- Gdy gracz obejdzie pionkiem całą planszę dookoła, wprowadza swój pionek do "domku" - czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do "domku" jednego gracza nie mogą wejść swoimi pionkami inni uczestnicy zabawy.
- Gdy gracz dotarł swoim pionkiem do "domku", a na planszy nie ma żadnych innych jego pionków, musi wylosować 6 oczek, aby móc wprowadzić kolejny pionek ze "schowka" na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką – ma trzy próby.
- Taki sam ruch wykonuje gracz, kiedy jego wszystkie pionki zostały zbite i nie ma żadnej możliwości ruch

Zakończenie gry

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do "domku”. Jeśli grają trzy lub cztery osoby, to pozostali gracze mogą dalej toczyć batalię o podium.